

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ ВОЛОГОДСКОЙ ОБЛАСТИ
БПОУ ВО «ВЕЛИКОУСТЮГСКИЙ ГУМАНИТАРНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»

**УП 02.01. ПОДГОТОВКА К ДОСУГОВЫМ МЕРОПРИЯТИЯМ
ПО ПМ 02. ОРГАНИЗАЦИЯ ДОСУГОВЫХ МЕРОПРИЯТИЙ**

*Методические рекомендации для студентов педагогических колледжей,
обучающихся по специальности 44.02.03. Педагогика дополнительного
образования*

**Великий Устюг
2021 год**

Печатается по решению ПЦК
психолого-педагогических дисциплин
БПОУ ВО «Великоустюгский
гуманитарно-педагогический колледж»

Составитель:

Яхлакова Е.А., преподаватель БПОУ ВО «Великоустюгский гуманитарно-педагогический колледж».

Сидельникова С.П., зав. производственной практикой БПОУ ВО «Великоустюгский гуманитарно-педагогический колледж».

Настоящие методические рекомендации составлены на основе действующей рабочей программы учебной практики в соответствии с ФГОС СПО 3+ поколения по специальности 44.02.03. ***Педагогика дополнительного образования*** (углубленной подготовки).

Методические рекомендации составлены в помощь студентам, готовящимся к прохождению производственной практики по организации досуговых мероприятий.

СОДЕРЖАНИЕ

ЦЕЛЬ, ЗАДАЧИ И СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИКИ	4
ОСНОВНЫЕ НАПРАВЛЕНИЯ ОРГАНИЗАЦИИ ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ В УСЛОВИЯХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ОРГАНИЗАЦИЙ	5
ФОРМЫ ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ С ДЕТЬМИ	8
КОНСТРУИРОВАНИЕ И ОРГАНИЗАЦИЯ ИГР ПО СТАНЦИЯМ	12
СПИСОК РЕКОМЕНДУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ	15

ЦЕЛЬ, ЗАДАЧИ И СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИКИ

УП 02.01 Подготовка к досуговым мероприятиям является частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по специальности 44.02.03 Педагогика дополнительного образования (углубленной подготовки) и направлена на формирование у студентов практических профессиональных умений, приобретение первоначального практического опыта по основным видам профессиональной деятельности для последующего освоения ими общих и профессиональных компетенций.

Цель и задачи практики: формирование у студентов практических профессиональных умений по организации досуговых мероприятий, приобретение первоначального практического опыта организации досуговой деятельности для последующего освоения ими общих и профессиональных компетенций по избранной специальности.

В ходе учебной практики студенты выполняют следующие виды работ:

Код и наименования профессиональных умений	Виды работ
<p>У1 планировать досуговые мероприятия с учётом возрастных особенностей детей.</p> <p>У2 определять цели и задачи мероприятий.</p> <p>У3 разрабатывать (адаптировать) сценарии досуговых мероприятий разных видов.</p> <p>У4 проводить педагогическую диагностику.</p> <p>У5 использовать вербальные и невербальные средства общения с детьми.</p> <p>У6 осуществлять анализ процесса и результатов досуговых мероприятий.</p> <p>У7 находить и использовать методическую литературу и др. источники информации, необходимые для подготовки и проведения мероприятий.</p>	Инструктаж по практике. Цели, задачи, основные виды деятельности на практике. Требования к оформлению учебной документации.
	Знакомство с планированием досуговой деятельности учреждений общего и дополнительного образования г. Великий Устюг. Анализ планов по критериям.
	Составление плана досуговой деятельности для определенного возраста и отрезка времени. Анализ представленных планов по критериям.
	Наблюдение и анализ досугового мероприятия спортивно-оздоровительной направленности.
	Разработка сценариев досуговых мероприятий спортивно-оздоровительной направленности разных форм
	Наблюдение и анализ досугового мероприятия развлекательной направленности.
	Разработка сценариев досуговых мероприятий развлекательной направленности разных форм
	Наблюдение и анализ досугового мероприятия познавательной направленности.
	Разработка сценариев досуговых мероприятий познавательной направленности разных форм
	Наблюдение и анализ досугового мероприятия творческой направленности.
	Разработка сценариев досуговых мероприятий творческой направленности разных форм
	Презентации разработанных мероприятий, анализ в диалоге с сокурсниками и руководителем практики
	Подбор методик для проведения педагогической диагностики с детьми и их родителями
	Вербальные средства коммуникации. Приемы привлечения внимания детей. Невербальные средства коммуникации.
	Тренинг «Организация общения с детьми»
	Подведение итогов практики

В процессе учебной практики студенты должны овладеть следующими умениями:

Планировать досуговые мероприятия с учётом возрастных особенностей детей.
Определять цели и задачи мероприятий.
Разрабатывать (адаптировать) сценарии досуговых мероприятий разных видов
Проводить педагогическую диагностику
Использовать вербальные и невербальные средства общения с детьми
Осуществлять анализ процесса и результатов досуговых мероприятий
Находить и использовать методическую литературу и др. источники информации, необходимые для подготовки и проведения мероприятий.

Освоение содержания практики обеспечивает достижение обучающимися **личностных результатов:**

- ЛР 13 Принимающий и транслирующий ценность детства как особого периода жизни человека, проявляющий уважение к детям, защищающий достоинство и интересы обучающихся, демонстрирующий готовность к проектированию безопасной и психологически комфортной образовательной среды, в том числе цифровой.
- ЛР 14 Стремящийся находить и демонстрировать ценностный аспект учебного знания и информации и обеспечивать его понимание и переживание обучающимися.
- ЛР 15 Признающий ценности непрерывного образования, необходимость постоянного совершенствования и саморазвития; управляющий собственным профессиональным развитием, рефлексивно оценивающий собственный жизненный и профессиональный опыт.
- ЛР 16 Демонстрирующий готовность к профессиональной коммуникации, толерантному общению; способность вести диалог с обучающимися, родителями (законными представителями) обучающихся, другими педагогическими работниками и специалистами, достигать в нем взаимопонимания, находить общие цели и сотрудничать для их достижения.
- ЛР 23 Заботящийся о качестве образовательных результатах обучающихся, собственной профессиональной деятельности, осознающий важность общественного контроля за качеством проведения оценочных процедур.

Количество часов на освоение программы учебной практики «Подготовка к досуговым мероприятиям» - 72 час.

ОСНОВНЫЕ НАПРАВЛЕНИЯ ОРГАНИЗАЦИИ ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ В УСЛОВИЯХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ОРГАНИЗАЦИЙ

Гражданско-патриотическое:

- воспитание уважения к правам, свободам и обязанностям человека;
- формирование ценностных представлений о любви к России, народам Российской Федерации, к своей малой родине;
- усвоение ценности и содержания таких понятий как «служение Отечеству», «правовая система и правовое государство», «гражданское общество», об этических категориях «свобода и ответственность», о мировоззренческих понятиях «честь», «совесть», «долг», «справедливость» «доверие» и др.;

- развитие нравственных представлений о долге, чести и достоинстве в контексте отношения к Отечеству, к согражданам, к семье;
- развитие компетенции и ценностных представлений о верховенстве закона и потребности в правопорядке, общественном согласии и межкультурном взаимодействии.

Нравственное и духовное воспитание:

- формирование у обучающихся ценностных представлений о морали, об основных понятиях этики (добро и зло, истина и ложь, смысл и ценность жизни, справедливость, милосердие, проблема нравственного выбора, достоинство, любовь и др.);
- формирование у обучающихся представлений о духовных ценностях народов России, об истории развития и взаимодействия национальных культур;
- формирование у обучающихся набора компетенций, связанных с усвоением ценности многообразия и разнообразия культур, философских представлений и религиозных традиций, с понятиями свободы совести и вероисповедания, с восприятием ценности терпимости и партнерства в процессе освоения и формирования единого культурного пространства;
- формирование у обучающихся комплексного мировоззрения, опирающегося на представления о ценностях активной жизненной позиции и нравственной ответственности личности, на традиции своего народа и страны в процессе определения индивидуального пути развития и в социальной практике;
- формирование у обучающихся уважительного отношения к традициям, культуре и языку своего народа и других народов России.

Воспитание положительного отношения к труду и творчеству:

- формирование у обучающихся представлений об уважении к человеку труда, о ценности труда и творчества для личности, общества и государства;
- формирование условий для развития возможностей обучающихся с ранних лет получить знания и практический опыт трудовой и творческой деятельности как неперемennого условия экономического и социального бытия человека;
- формирование компетенций, связанных с процессом выбора будущей профессиональной подготовки и деятельности, с процессом определения и развития индивидуальных способностей и потребностей в сфере труда и творческой деятельности;
- формирование лидерских качеств и развитие организаторских способностей, умения работать в коллективе, воспитание ответственного отношения к осуществляемой трудовой и творческой деятельности;
- формирование дополнительных условий для психологической и практической готовности обучающегося к труду и осознанному выбору профессии, профессиональное образование, адекватное потребностям рынкам труда, механизмы трудоустройства и адаптации молодого специалиста в профессиональной среде.

Интеллектуальное воспитание:

- формирование у обучающихся общеобразовательных учреждений представлений о возможностях интеллектуальной деятельности и направлениях интеллектуального развития личности (например, в рамках деятельности детских и юношеских научных сообществ, центров и кружков, специализирующихся в сфере интеллектуального развития детей и подростков, в процессе работы с одаренными детьми, в ходе проведения предметных олимпиад, интеллектуальных марафонов и игр, научных форумов и т.д.);
- формирование представлений о содержании, ценности и безопасности современного информационного пространства (например, проведение специальных занятий по информационной безопасности обучающихся, по развитию навыков работы с научной информацией, по стимулированию научно-исследовательской деятельности учащихся и т.д.);
- формирование отношение к образованию как общечеловеческой ценности,

выражающейся в интересе обучающихся к знаниям, в стремлении к интеллектуальному овладению материальными и духовными достижениями человечества, к достижению личного успеха в жизни.

Здоровьесберегающее воспитание:

- формирование у обучающихся культуры здорового образа жизни, ценностных представлений о физическом здоровье, о ценности духовного и нравственного здоровья;
- формирование у обучающихся навыков сохранения собственного здоровья, овладение здоровьесберегающими технологиями в процессе обучения во внеурочное время;
- формирование представлений о ценности занятий физической культурой и спортом, понимания влияния этой деятельности на развитие личности человека, на процесс обучения и взрослой жизни.

Социокультурное и медиакультурное воспитание:

- формирование у обучающихся общеобразовательных учреждений представлений о таких понятиях как «толерантность», «миролюбие», «гражданское согласие», «социальное партнерство», развитие опыта противостояния таким явлениям как «социальная агрессия», «межнациональная рознь», «экстремизм», «терроризм», «фанатизм» (например, на этнической, религиозной, спортивной, культурной или идейной почве);
- формирование опыта восприятия, производства и трансляции информации, пропагандирующей принципы межкультурного сотрудничества, культурного взаимообогащения, духовной и культурной консолидации общества, и опыта противостояния контркультуре, деструктивной пропаганде в современном информационном пространстве.

Культуротворческое и эстетическое воспитание:

- формирование у обучающихся навыков культуросоциализации и культуросоциализации, направленных на активизацию их приобщения к достижениям общечеловеческой и национальной культуры;
- формирование представлений о своей роли и практического опыта в производстве культуры и культурного продукта;
- формирование условий для проявления и развития индивидуальных творческих способностей;
- формирование представлений об эстетических идеалах и ценностях, собственных эстетических предпочтений и освоение существующих эстетических эталонов различных культур и эпох, развитие индивидуальных эстетических предпочтений в области культуры;
- формирование основ для восприятия диалога культур и диалога цивилизаций на основе восприятия уникальных и универсальных эстетических ценностей;
- формирование дополнительных условий для повышения интереса обучающихся к мировой и отечественной культуре, к русской и зарубежной литературе, театру и кинематографу, для воспитания культуры зрителя.

Правовое воспитание и культура безопасности:

- формирования у обучающихся правовой культуры, представлений об основных правах и обязанностях, о принципах демократии, об уважении к правам человека и свободе личности, формирование электоральной культуры;
- развитие навыков безопасности и формирования безопасной среды в школе, в быту, на отдыхе; формирование представлений об информационной безопасности, о девиантном и делинкветном поведении, о влиянии на безопасность молодых людей отдельных молодежных субкультур.

Воспитание семейных ценностей:

- формирование у обучающихся ценностных представлений об институте семьи, о семейных ценностях, традициях, культуре семейной жизни;
- формирование у обучающихся знаний в сфере этики и психологии семейных

отношений.

Формирование коммуникативной культуры:

- формирование у обучающихся дополнительных навыков коммуникации, включая межличностную коммуникацию, межкультурную коммуникацию;
- формирование у обучающихся ответственного отношения к слову как к поступку;
- формирование у обучающихся знаний в области современных средств коммуникации и безопасности общения;
- формирование у обучающихся ценностных представлений о родном языке, его особенностях и месте в мире.

Экологическое воспитание:

- формирование ценностного отношения к природе, к окружающей среде, бережного отношения к процессу освоения природных ресурсов региона, страны, планеты;
- формирование ответственного и компетентного отношения к результатам производственной и непроизводственной деятельности человека, затрагивающей и изменяющей экологическую ситуацию на локальном и глобальном уровнях, формирование экологической культуры, навыков безопасного поведения в природной и техногенной среде;
- формирование условий для развития опыта многомерного взаимодействия учащихся общеобразовательных учреждений в процессах, направленных на сохранение окружающей среды.

ФОРМЫ ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ С ДЕТЬМИ

Основание классификации – степень активности участников дела. Автор – Б. Куприянов. Формы дел объединяются в три группы:

I. Представления:

- представления-демонстрации (спектакль, концерт, просмотр кино-, видеофильма, конкурсная программа-представление);
- представления-ритуалы (линейка, посвящение);
- представления-коммуникации (митинг, дискуссия, лекция, фронтальная беседа, диспут).

II. Созидание-гуляние:

- развлечение-демонстрация (ярмарка, представление в кругу, танцевальная программа);
- совместное созидание (трудовая акция, подготовка к представлению, выставка);
- развлечение-коммуникация (продуктивная игра, ситуационно-ролевая игра, вечер общения).

III. Путешествие:

- путешествие – демонстрация (игра-путешествие, парад-путешествие);
- путешествие-развлечение (поход, прогулка);
- путешествие-исследование (экскурсия, экспедиция).

I. Представления

Все эти формы объединяет то, что организация пространства предполагает ярко выраженный центр внимания (сцена, трибуна, спортивная площадка и т.п.), характер действий участников определяется наличием выступающих и зрителей; в ходе действия иногда происходит обмен этими функциями.

Линейка (торжественная церемония) – ритуальное представление, предполагающее построение участников в шеренги на какой-либо площадке.

Функции субъектов:

- ведущий линейки (находится в центре внимание);
- выступающие (с монологами или короткими представлениями выходят в центр внимания);
- зрители;

- исполнители ритуальных действий (подъем государственного флага, исполнение гимна, вынос знамени и штандартов, переключка, награждение, клятва, присяга, ритуальное приветствие, возложение цветов).

Спектакль – представление, предполагающее демонстрацию выступающими для зрителей целостного театрального действия.

Разновидность: устный журнал (газета), выступление агитбригады, т.е. демонстрация какой-либо информации (актуальных проблем) в художественной форме. Участники – актеры и зрители. В самом театральном сценарии (пьеса) заложено развитие сюжета: завязка, развитие действия, кульминация, развязка. Спектакль может проходить не только в зрительном зале, но и на открытой площадке.

Концерт – представление, предполагающее демонстрацию выступающими художественных номеров (танец, песня, театральная миниатюра и др.). Устроители шоу-программ часто используют для их завершения финальную песню, которую все участники поют по строчке или куплету.

Просмотр видео-, кинофильма, спектакля – представление, в ходе которого участникам демонстрируется зрелище, подготовленное профессионалами. Субъекты – зрители и организатор просмотра. Нужно отличать просмотр концерта, подготовленного кем-либо, и спектакль, где выступают сами воспитанники.

Представление-соревнование (конкурсная программ на сцене или на площадке). Это может быть КВН, рыцарский турнир (демонстративное соревнование в искусстве владения деловым оружием, соревнование фехтовальщиков, проходящее в антураже средневекового турнира благородных рыцарей), познавательная интеллектуальная игра, спортивная командная игра.

Лекция (публичное выступление) – представление, демонстрирующее в виде монолога совокупность взглядов по какому-нибудь вопросу.

Правила устного выступления: доступность информации, аргументированность доводов, интенсивность, ассоциативность, наглядность, экспрессивность, ясность выражений.

Фронтальная беседа («Встреча с интересным человеком», «Орляцкий огонек») – специально организованный диалог, в ходе которого ведущий руководит обменом мнениями по какому-либо вопросу (проблеме); может быть организована с использованием игры. Например, урок, имитирующий школьное занятие. Ведущий берет на себя роль учителя, остальные – учеников, а правила такой игры соответствуют правилам обычного школьного урока.

Телепередача «Смак» - представление, демонстрирующее индивидуальную беседу (с интересным человеком) в ходе предметно-практической деятельности.

Митинг – собрание для обсуждения каких-либо значимых вопросов, предполагающее демонстрацию взглядов в виде устных монологических выступлений отдельных ораторов. Торжественное собрание отличается характером действия и тем, что оно проводится, как правило, в зрительном зале.

Диспут – специально организованное представление, в ходе которого происходит демонстрационное столкновение мнений по какому-либо вопросу (проблеме).

Дискуссия (в том числе совещание, планерка, собрание коллектива) – специально организованный обмен мнениями по какому-либо вопросу (проблеме) для получения информационного продукта в виде решения. Разновидности: «круглый стол», «заседание экспертной группы», «форум», «симпозиум», «дебаты», «судебное заседание».

Защита проектов – представление, в ходе которого участники или группы демонстрируют какие-либо проекты («защита фантастических проектов»). Защите обязательно предшествует подготовка к представлению: придумывание, разработка и оформление проекта.

II. Созидание-гуляние

Ярмарка (народное гуляние) – развернутое на определенной площадке совместное развлечение, предполагающее участие присутствующих в различных аттракционах.

Отличительные черты:

1. Свободное движение участников по всему пространству, где расположены площадки – аттракционы. За участие в аттракционах выдаются жетоны, которые потом можно обменять на что-либо вкусное или полезное. Существует возможность развернуть целую экономическую игру. Вариант: ребята на жетоны приобретают карточки со словами. Тот, кто сможет собрать из полученных слов целую фразу или несколько фраз, становится победителем и получает специальный приз.

2. Конкурсы не должны требовать особых умений и длительного времени на выполнение задания.

3. Ярмарка обычно начинается общим сбором, где объясняются правила игры, могут быть названы призы, которые ждут участника, набравшего наибольшее количество жетонов.

4. Финал может проходить в виде аукциона-распродажи, где участники смогут использовать оставшиеся жетоны, приобретая памятные призы и сувениры.

Представление в круге – ритуальное развлечение, которое разворачивается вокруг какого-либо предмета (новогодняя елка, общелагерный костер и т.п.), предполагающее перемещение участников по кругу.

Танцевальная программа (дискотека) – специально организованное на одной площадке развлечение, предполагающее танцы. Разновидность программы с элементами соревнования так называемый «Стартинейджер».

Вечер общения в импровизированном кафе – специально организованное на одной площадке развлечение, имитирующее застолье. Разновидности данной формы: «вечеринка», «посиделки», «салон», «клуб», «прием», «ассамблея». Данная форма предполагает такие атрибуты кафе, как столики, приглушенное освещение, угощение и т.д.

Субботник (трудовая акция) – ограниченная по месту и времени специально организованная предметно-практическая трудовая деятельность детей.

Подготовка выставки (газеты книги, летописи – специально организованная деятельность по созданию экспонатов или информационного продукта для последующей демонстрации кому-либо).

Подготовка к представлению – специально организованная совместная деятельность по придумыванию (разновидности: «мозговой штурм», «принудительное ассоциирование», «классификация»), разработке и реализации замысла (репетиция) какого-либо концерта, спектакля и т.п.

Ситуационно-ролевая игра – это специально организованное и регламентированное правилами игры соревнование в решении задач взаимодействия и в имитации предметных действий участников, исполняющих строго задуманные роли в условиях вымышленной ситуации.

Классический вариант проведения предполагает ознакомление участников с правилами игры, общей и индивидуальными (вводными) легендами, непосредственно само ролевое взаимодействие, обмен впечатлениями после игры.

III. Путешествие

Игра по станциям

Необходимые составляющие:

- 1) цель;
- 2) идея, название;
- 3) участники игры (команды, отдельные игроки);
- 4) станции (атрибуты, задания, участники, итоги);
- 5) координация игры, подведение итогов (диспетчер, маршрутные листы, записки, свободная, сбор-старт, сбор-финиш, передвижение).

Экскурсия – специально организованное передвижение участников с целью демонстрации им какой-либо экспозиции. Необходимо составить план, разработать маршрут, сформулировать вопросы и задания для ребят.

Функции участников: с одной стороны – организация наблюдений, консультирование, сообщение необходимых сведений, с другой – самостоятельное наблюдение, ведение обычных и магнитофонных записей, фото- и видеосъемки.

Экспедиция – коллективное путешествие куда-либо, посещение каких-либо объектов с исследовательской целью.

Поход – дальняя прогулка или путешествие, специально организованное передвижение на достаточно протяженное расстояние, в ходе которого предполагаются остановки (привалы).

Педагогический потенциал:

1. Диагностика личности и коллектива.
2. Сплочение коллектива. Совместное путешествие может привести к улучшению межличностных отношений в группе.
3. Расширение кругозора ребят при участии педагога.
4. Формирование ценностного отношения к природе и историческому наследию территории.

Необходим маршрутный лист, который является одним из средств безопасности проведения похода, документом группы на маршруте, дающим, в частности, право льготного проезда на железнодорожном транспорте, отчетным документом, который является основанием для оформления туристских значков и разрядов.

Безопасность обеспечивается выполнением следующих условий:

- соблюдение всеми участниками похода правил техники безопасности;
- четкая и правильная организация питания;
- грамотная организация движения группы;
- укомплектованность группы необходимым снаряжением (в т.ч. медицинской аптечкой) и одеждой, соответствующей сезону.

Подготовительная работа может включать в себя беседу, исследовательские задания, заочное путешествие (по карте предстоящего маршрута). Накануне похода проводятся инструктаж по технике безопасности, упражнения по выполнению участниками ряда предстоящих действий.

По итогам похода желательно провести беседу – обсуждение итогов, просмотр фото- и видеоматериалов, оформить выставку, альбом.

Парад (карнавальное шествие) – ритуальное передвижение участников с целью демонстрации внешней красоты костюмов, строя и т.п.

Приемы привлечения детей к планированию творческих дел

Круговая атака

Группа делится на подгруппы. Каждой подгруппе выдают лист с направлением деятельности:

- спортивные дела;
- познавательные;
- развлекательные;
- трудовые и т.д.

Определяется время работы, по окончании которого листы с предложенными вариантами передаются следующей группе. И так, пока каждая группа не поработает с каждым направлением. Затем, информация группируется, дополняется и включается в план.

Мозговой штурм

1. Постановка проблемы.
2. Индивидуальная работа на листочках по сбору идей (оговаривается время, можно разойтись по территории. Новое место может натолкнуть на новые идеи).
3. Фиксирование идей. Создание банка идей.

Главная цель – наработать как можно больше идей, в том числе и тех, которые на первый взгляд кажутся «дикими». Основное правило этого этапа – никакой критики.

4. Анализ идей.

Все высказанные идеи группа рассматривает критически. При этом поддерживается основное правило: в каждой идее желательно найти что-то полезное, рациональное зерно, возможность усовершенствовать.

5. Обработка результатов.

Отбираются 2 – 3 наиболее интересные идеи.

Рекомендации:

- всех детей можно разбить на несколько групп, которые работают независимо друг от друга;
- каждая из групп может штурмовать свою идею;
- постоянно фиксировать время.

Анкета интересов

Каждый ребенок получает чистый лист бумаги, на котором отвечает на поставленные вопросы. Вопросы могут касаться любого направления деятельности в лагере.

Сеанс предсказаний

Все дети садятся в круг. Вожатый начинает беседу. В течение лагерной смены пройдет много разнообразных дел: веселых, интересных, познавательных и не очень... Ваша задача – попробовать предсказать, какое же дело будет самым популярным в лагере.

Дети отвечают по кругу, начиная со слов: Я думаю, что самым популярным в лагере будет.... В это время вожатый фиксирует все предположения детей.

Аукцион идей

Товаром будут отрядные дела, на которые заранее готовится реклама. В качестве денег могут быть шишки, фантики, камешки и др. Задача – продать как можно больше отрядных дел. Вожатый представляет каждое дело, давая ему рекламу. Только те дела, за которые дали наибольшие суммы, войдут в будущий план смены. При этом дети могут объединять капитал.

Ярмарка идей

Заранее готовятся чистые листы на каждого ребенка. На лист вносится одно дело, которое нужно осуществить тому, кому оно досталось. Но сами понимаете, что этот человек может не иметь представления, как это делать, да если и знает, то с компанией получится гораздо быстрее и интереснее. Задача – как можно быстрее собрать список тех, кто поможет вам в осуществлении этого дела.

В это время дети расходятся и начинают набирать помощников, беседуя с каждым из присутствующих.

Рейтинг популярности

На листе обоев или ватмане написан список разнообразных лагерных дел. Дети знакомятся с ними, могут задавать вопросы вожатому, если какое-либо дело им не понятно. И сам вожатый, оглашая общий список, кратко характеризует каждое дело. У каждого дела свой порядковый номер. Задача детей – расположить дела, предлагаемые вожатым в план работы, в порядке популярности, ставя на первое место самые интересные на их взгляд. Затем идет подсчет результатов и опрашивается рейтинг популярности каждого.

КОНСТРУИРОВАНИЕ И ОРГАНИЗАЦИЯ ИГР ПО СТАНЦИЯМ

Идея любой игры по станциям заключается в том, что за отведенное время команда выполняет целый ряд заданий, переходя от станции к станции. Это позволяет охватить игрой весь лагерь одновременно при значительной экономии ресурсов. Например, появляется возможность оборудовать площадку с каким-то особым, специфическим реквизитом (проектор, экран) или пригласить какого-то интересного специалиста (директора лагеря, звукооператора). В ходе игры на этих станциях смогут побывать большинство участников лагерной смены. Кроме того, смена обстановки, различное содержание заданий на станциях позволяет удовлетворить интересы многих детей.

Цели (назначение игры по станциям):

- сплочение коллектива;
- выявление лидеров в коллективе;
- определение уровня развития коллектива и взаимопонимания в нем;
- создание условий для самостоятельности каждого ребенка;
- знакомство с территорией;
- знакомство с педагогическим отрядом;
- подведение итогов чего-либо.

Название

Путешествие можно назвать по-разному: «Эстафета», «Лабиринт», «Экспресс», «Турне», «Школа выживания», «Фестиваль приключений», «Курс молодого бойца», «Марафон», «Лестница приключений» и др. Проявите фантазию!

Участники игры

Возможны варианты: в качестве команды может выступить весь отряд, представители от отряда или каждый ребенок отдельно.

Станции

При подготовке игры необходимо продумать работу каждой станции.

Название. Ребятам понравится, если оно будет интересным и оригинальным.

Место. Необходимо обозначить месторасположение станции, не забыть о его оформлении, например, вывеске.

Ведущий. Продумайте образ персонажа, его костюм, речь. Все это должно соответствовать выбранной роли.

Задания. Тема игры может быть общей, но формы заданий на каждой станции разные. Например, тема вашей игры – природа. На одной станции вы предлагаете участникам интеллектуальные задания, на другой – прикладные, на третьей – музыкальные и т.д. На каждой станции может быть и отдельная тема заданий. Например, на одной – театр, на другой – спорт и т.д.

На станции может быть предложено одно или несколько заданий. В таком случае установка для участников будет следующей: на данной станции выполнить все задания или как можно больше заданий за определенное время.

Участники. На отдельных станциях может участвовать:

- вся команда;
- отдельные представители (определенное количество);
- случайные представители (желающие, определенные при помощи жеребьевки);
- временные команды формируются каждый раз вновь на следующей станции.

Выбор станции:

- участники могут сами выбрать следующую станцию из возможных вариантов;
- по порядку посетить все (для этого используется маршрутный лист, записки, на каждой из которых участник узнает следующую станцию);
- выбор станции может быть свободным; установка для участников – побывать на определенном количестве станций или посетить как можно больше станций за выделенное время, вместе с тем качественно выполнять задания.

Например, игровая задача на ярмарке с аттракционами может быть такой: заработать наибольшее количество условных единиц на любых станциях разной стоимости.

Передвижение между станциями может быть:

- свободным;
- с ограниченными запретами (держась за руки, гуськом, с песней, с завязанными глазами, прыгая на одной ноге).

Ограничение может быть одно, оно действует в течение всей игры. Запретов может быть и несколько. Они либо прописываются в маршрутном листе, либо выбираются по жребию на предыдущей станции, либо определяются сопровождающим.

Маршрут. Варианты:

1. Четко обозначается в маршрутном листе и известен с начала игры. В маршрутном листе указывается название и месторасположение всех станций.
2. Может выясняться в ходе игры. Следующую станцию может определить диспетчер, исходя из того, какие станции уже пройдены командой и какие свободны на данный момент игры. Станцию необходимо найти по ориентирам (можно использовать загадки, в которых отгадкой будет являться дальнейший путь).

Итоги на станции:

- отметка (например, баллы) в маршрутном листе;
- выдача жетонов, предметов, качеств и т.п.;

- фиксирование времени, затраченного на выполнение задания;
- пропуск на следующий этап;
- фиксирование ведущим лучших результатов, рекордов;
- выбывание игроков, в случае отказа от участия или невыполнения задания (как следствие – плен, лишение жизни, аннулирование результатов предыдущего этапа, проделанного пути). Чтобы вернуться в строй, необходимо выполнить задание.

Координация игры

Может осуществляться:

- только на начальном этапе;
- с помощью маршрутного листа, записки;
- с помощью диспетчера, который владеет полной информацией: списком станций, их месторасположением, стоимостью выполненных заданий; у него может храниться реквизит;
- с помощью ведущего-следопыта, который ведет команду.

На маршрутном листе может располагаться следующая информация:

- название команды;
- название всех станций, их месторасположение;
- название станции, которую нужно пройти первой;
- сетка для вписывания названий последующих станций;
- порядок передвижения (с помощью стрелок, чисел и т.п.);
- место для отметки о выполнении или невыполнении задания (баллы, подпись).

Старт игры может быть объявлен:

- одновременно для всех команд;
- через определенный промежуток времени (например, через 5 минут).

Порядок устанавливается по итогам жеребьевки, по итогам предварительного задания.

Общий сбор-старт для всех команд в начале игры предполагает: ввод в игру (легенду), объявление правил игры, техники безопасности, выдачу маршрутных листов, настрой на игру, знакомство с ведущими станций и т.п.

Время в игре

- работа на каждой станции длится фиксированное количество минут; нельзя заканчивать работу на станции ни раньше, ни позже, т.к. это собьет общий ритм передвижения; переход от станции к станции осуществляется по общему сигналу;

- фиксируется общее время игры (1,5 – 2 часа), по истечении которого все станции прекращают работу; время на станции не фиксируется; чем быстрее команда выполнит задание, тем быстрее получит у диспетчера адрес следующей станции.

Подведение итогов

Подведение итогов игры возможно:

- по результатам прохождения всех станций;
- по результатам каждой станции (в этом случае могут вручаться номинации, например, «Лучший спортсмен», «Мистер интеллект» и т.д.).

Варианты подведения итогов:

- аукцион (вводятся у. е.), ярмарка-распродажа;
- присвоение званий;
- получение клада;
- вручение переходящего символа;
- определение победителя и мест;
- приобретение права на что-либо (нарисовать, построить и т.п.);
- составление целого из частей (фразы, слова, карты, заклинания).

Итоги подводятся на общем сборе-финише в конце игры, осуществляется награждение. Ведущий также может поблагодарить всех игроков за участие, назвать лучших в отрядах, командах и т.п.

Требования к организации игр по станциям

1. Все команды должны находиться в одинаковых условиях. Таким образом, равным должно быть:

- количество участников;
- количество времени, отведенного на выполнение задания на станции;
- количество заданий на станции.

2. Равнозначность системы оценок на станции. Не должно быть большого диапазона в оценках (напр., если команда не смогла выполнить сложное задание на одной из станций и сразу заработать 60 баллов, то ей придется долго выполнять множество более простых заданий по 5 баллов; таким образом, шансы на ее победу становятся очень незначительными).

3. При неравнозначных системах оценки можно определить победителя по сумме мест.

4. Предусмотреть время на переходы между станциями и строго учитывать переходы, если игра идет на скорость.

5. Места станций должны быть находимы, т.е. расположены около явных ориентиров.

6. Необходим координатор игры (находящийся вне игры), который помогает решать возникающие проблемы, поддерживает, консультирует участников.

7. Учитывать возраст (посильность выполнения заданий), возможно несколько вариантов заданий на одной станции для разных возрастных групп.

8. Если на одной станции дают несколько заданий, то можно разбить отряд на группы.

9. Если игра строится на основе легенды, поиска клада, то задания на станциях должны быть соотнесены с поиском.

10. Разнообразие форм заданий (должен быть эффект новизны).

СПИСОК РЕКОМЕНДУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ

Основные источники:

1. Бочарова, Н. И. Педагогика досуга. Организация досуга детей в семье : учеб. пособие для академического бакалавриата / Н. И. Бочарова, О. Г. Тихонова. — 2-е изд., испр. и доп. — М. : Издательство Юрайт, 2018. — 218 с. — (Серия : Университеты России).

2. Бурмистрова, Е. В. Методика организации досуговых мероприятий: учебное пособие для среднего профессионального образования / Е. В. Бурмистрова. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2018. — 150 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-06645-6. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://bibli-online.ru/bcode/412181>

3. Куприянов, Б. В. Методика организации досуговых мероприятий. Ролевая игра: практическое пособие для среднего профессионального образования / Б. В. Куприянов, О. В. Миновская, Л. С. Ручко. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2021. — 215 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-07178-8. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/471323> .

Дополнительные источники:

1. Коренюгина Т.Ю., Коренюгина М.Ф. Организация досуга молодежи: учебно-методическое пособие для семинарских занятий и организации самостоятельной работы студентов / Южно-Российский государственный политехнический университет (НПИ) имени М.И. Платова. - Новочеркасск: ЮРГПУ(НПИ), 2017. – 99

2. Слизкова, Е. В. Подготовка педагога дополнительного образования. Методика работы вожатого : учебное пособие для среднего профессионального образования / Е. В. Слизкова, И. И. Дереча. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2021. — 149 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-06736-1. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/474258>.

ПОДГОТОВКА К ДОСУГОВЫМ МЕРОПРИЯТИЯМ

*Методические рекомендации для студентов педагогических колледжей,
обучающихся по специальности
44.02.03. Педагогика дополнительного образования*

/ Сост. С.Н. Гурьева – Великий Устюг, 2021

Компьютерная верстка: С.Н. Гурьева

162390, Великий Устюг, ул. Набережная, 47,
БПОУ ВО «Великоустюгский гуманитарно-педагогический колледж»